

PATRIMÔNIO E MEMÓRIA DIGITAL[1]

Vera Dodebei[2]

dodebei@terra.com.br

*Somos criaturas ordeiras. Desconfiamos do caos.
As experiências chegam até nós sem um sistema
reconhecível, sem motivo inteligível, com
generosidade cega e descuidada. Contudo, diante
da própria evidência do contrário, acreditamos na
lei e na ordem.*

Alberto Manguel

INTRODUÇÃO

O caráter efêmero e circunstancial dos recursos que transitam no ciberespaço aponta para a discussão conceitual sobre uma nova categoria de patrimônio, a do *patrimônio digital*. Esse novo patrimônio é constituído por bens culturais criados somente em ambiente virtual ou por bens duplicados na representação da web e cobre materiais digitais que incluem textos, bases de dados, imagens estáticas e com movimento, áudios, gráficos, *software*, e páginas *web*, entre uma ampla e crescente variedade de coleções que representam desde objetos pessoais a acervos tradicionais de instituições de memória. A discussão aqui apresentada assinala a existência de tensões conceituais entre patrimônio e patrimônio digital e as semelhanças existentes entre a preservação do patrimônio por meio da oralidade mítica (tradição oral), com a circulação volátil dos *recursos de memória*, representada pela virtualidade imagética. Especificamente, procura-se demonstrar que a preservação do patrimônio transforma-o em objeto informacional, que a forma de representá-lo digitalmente garante sua proteção contra o perigo da perda, assim como garante sua autenticidade, sem negar sua condição de circunstancialidade processual.

A perspectiva de observar o patrimônio como categoria informacional e circunstancial, no sentido processual - patrimônio como processo - vem se atualizando em ‘conversas’ mantidas no Programa de Pós-Graduação em Memória Social da UNIRIO, especialmente no âmbito da linha de pesquisa *Memória e Patrimônio* e na linha de pesquisa *Memória, Subjetividade e criação*[1]. Na prática da pesquisa, o grupo (CNPq), *Coleções e Retratos do Brasil*, de natureza interdisciplinar, reúne discentes, docentes e pesquisadores antropólogos, museólogos, historiadores, cientistas da informação, bibliotecários, arquivistas e comunicadores sociais preocupados com as questões do patrimônio na contemporaneidade, e é nesse ambiente que se desenvolve a

pesquisa “Patrimônio digital, memória social e teoria da informação: configurações e conceituações”.

Essa pesquisa, de certo modo, dá continuidade aos resultados apresentados por minha tese de doutoramento sobre o sentido e o significado de documento para a memória social, em que concluí que o conceito de */documento/* pode ser o produto da soma de três atributos inerentes ao objeto que transita nos espaços-temporais de criação da memória social: *unicidade* - os documentos que são os objetos de estudo da memória social não são diferenciados em sua essência ou seja, não se agrupam em categorias específicas, tal como os exemplos tradicionais: o livro para bibliotecas, o objeto tridimensional para museus e o manuscrito para arquivos; *virtualidade* - a atribuição de predicáveis ao objeto submetido ao observador dentro das dimensões espaço-tempo é seletiva, o que proporcionará, arbitrariamente, uma classificação desse objeto; e *significação* - a transformação dos objetos do cotidiano em documentos é intencional, constituindo estes uma categoria temporária e circunstancial.

Alguns pressupostos orientam a condução desta proposta. O primeiro apóia-se em dois conceitos de patrimônio: *patrimônio como categoria de pensamento*, como defende o antropólogo Reginaldo Santos Gonçalves[[ii](#)] e *patrimônio como processo*, em Maria Cecília Londres Fonseca[[iii](#)]. O segundo pressuposto pauta-se na leitura bergsoniana da *memória* em que esta é uma atividade unificadora que prolonga o passado no presente[[iv](#)]. O terceiro considera as propriedades da *informação* na contemporaneidade, principalmente quando discutidas no âmbito da preservação cultural. Mas, muito ao gosto da explicação pela metáfora dos paradoxos, uma questão se coloca: seriam as três categorias: unicidade, virtualidade e significação adequadas à idéia de patrimônio? Como lidar com os contrários do guardado e do perdido, da intervenção e da emergência, do singular e do coletivo, do público e do privado, do estável e do instável, da ordem e da desordem se agora o espaço em que o patrimônio se constitui não é mais um espaço físico, mas é um espaço simulado, quer dizer, ao mesmo tempo lógico, simbólico, instável e temporário representado pelo ciberespaço? De que modo o confronto entre memória e esquecimento na constituição dos patrimônios virtuais pode gerar uma tensão positiva para o fortalecimento dos laços sociais, para a valorização das diferenças culturais, e para o surgimento de um novo tipo de memória social ainda mais dinâmica do que aquela emergida dos pólos da oralidade e da escrita?

DESORDEM: A WEB COMO ESPAÇO MÍTICO DA MEMÓRIA

Há muito se vem discutindo modelos teóricos e conceituais de interseção entre os lugares tradicionais de memória, notadamente os museus, as bibliotecas e os arquivos, principalmente com a criação dos chamados centros culturais, posteriormente designados por casas de cultura ou por centros de memória, em substituição às configurações institucionais criadas a partir da década de 50 do século passado em que a memória do conhecimento era organizada e disseminada em “centros de documentação” e “centros de informação”. Traçar um percurso histórico sobre a evolução dessas “casas” é trabalho já desempenhado com louvor, desde Suzanne Briet[[v](#)] com o texto *Qu'est-ce la docummentation?*, atualizado por pesquisadores que demonstraram a preocupação com o confronto dos pares conceituais documento/informação, ciência/técnica, como Pinheiro[[vi](#)], até à reflexão epistemológica de Rafael Capurro[[vii](#)].

É bem verdade que havia uma separação, nem sempre muito nítida, entre o bem cultural, o bem informacional e o bem documental. Assim, deixava-se a cultura para os museus, a informação para a biblioteca e os documentos administrativos para os arquivos. Mas quando os centros culturais ou centros de memória surgiram[viii] e se multiplicaram, esses tipos de “bem” foram absorvidos pelo que hoje se pode chamar de patrimônio cultural. Todas essas casas passam a ser “casas de patrimônios”, quer dizer, um pouco museus, um pouco arquivos, um pouco bibliotecas, um pouco espaços de lazer e encontros presenciais. Na década de 90 do século passado, alguns estudos foram empreendidos na tentativa de compreender o processo pelo qual a sociedade enfrentaria o desafio da informatização na esfera dos registros organizados da memória social. A busca de traços identitários entre essas instituições que abrigavam objetos com conteúdo cultural obrigou os especialistas a estudar os procedimentos teóricos, conceituais e metodológicos de cada uma das disciplinas tradicionais que tinham a memória como centro de estudo[ix]. O núcleo da interseção entre as três áreas ora se inclinava para o caráter de *valor* documental de seus objetos ora para os *processos* de identificação, descrição e comunicação de seus conteúdos informacionais. Não há dúvida de que naquela época já havia indicações da importância dos estudos informacionais para a sobrevivência não só das instituições como, principalmente, dos meios de circulação dos bens culturais.

Os meios de produção do conhecimento na contemporaneidade alternam-se entre os três pólos da tecnologia da inteligência, descritos por Lévy[x] e também considerados os *três tempos do espírito*, quer dizer: a oralidade primária ou mítica, a escrita e a informática ou imagética. Embora o documento escrito seja ainda dominante nos estoques de informação de instituições de memória, essa tecnologia vem sendo abalada em sua hegemonia pelas facilidades que as tecnologias da informação e da comunicação proporcionam à sociedade. A indústria eletrônica se esmera na produção de equipamentos que aproximam virtualmente os indivíduos por sons e imagens. O correio eletrônico tradicionalmente produzido pela tecnologia da escrita, ainda que virtualizado imageticamente, vem sendo substituído pela câmera digital adicionada a microfones para transmissão de voz, o que sintetiza em um único aparato - o computador -, a maioria das relações sociais. A oralidade sombreia a escrita e traz como consequência dessa mudança a reformatação da informação em seus contextos de produção, de armazenamento e de recepção. Quer seja por meio da oralidade primária (comunicação que antecede a tecnologia da escrita) ou pela oralidade secundária (estatuto da palavra que é complementar ao da escrita) a produção de conhecimentos importa as configurações da tradição oral, principalmente no seu aspecto processual.

De certo modo, a tradição oral implica o posicionamento filosófico de que o que se transmite é uma forma de verdade, especificamente para o indivíduo que pertence ao grupo social no qual e para o qual o processo de transmissão ocorre. Estar preso ao grupo, identificar-se a ele reforça as tradições e garante a continuidade dos saberes, das crenças e das técnicas de produção de uma dada comunidade. O receptor da herança cultural vai adicionar à memória do grupo a sua própria experiência, reformatando a informação recebida para devolvê-la ao composto da tradição ou do mito. Vernant[xi] nos explica que um mito, pontualmente um mito grego, é um relato. A maneira pela qual os mitos se constituíram e se estabeleceram ou foram transmitidos e se atualizam na memória coletiva pode ser compreendida pelos textos que só chegaram a nós dispersos e fragmentados, à exceção das obras literárias tais como a *Ilíada* e a *Odisséia*. À reunião dessas tradições múltiplas deu-se o nome de mitologia grega.

A diferença entre o relato mítico e outros tipos de relatos, por exemplo o literário e o histórico, pode ser evidenciada sob alguns aspectos. O primeiro deles diz respeito à autoria. O relato mítico segundo Vernant[xii], *não resulta da invenção individual nem da fantasia criadora, mas da transmissão da memória*. Assim, o mito só vive se for contado, de geração em geração, na vida cotidiana e as condições de sua sobrevivência são, exatamente, a memória, a oralidade, a tradição. O segundo aspecto é relativo à sua integridade informacional ou unicidade. O mito não está fixado numa forma definitiva. Esta vai variar, sempre, em decorrência do agente - “contador de histórias”, os aedos - ou do processo, a transmissão, a qual incorpora novas analogias e abandona outras, tecendo-se, assim, um *continuum* formado por lembranças e esquecimentos, sempre atualizado na memória coletiva.[xiii]

O mito sempre comporta variantes, versões múltiplas que o narrador tem à sua disposição, e que escolhe em função das circunstâncias, de seu público, de suas preferências, podendo cortar, acrescentar e modificar o que lhe parece conveniente.[xiv]

A terceira diferença do mito com relação a outros relatos pode ser vista a partir da perspectiva do espaço/tempo. As musas, filhas de *Mnemosyne* (memória), têm por tarefa a apresentação da criação do mundo desde que ao Kháos (Caos) se contrapôs Gaia. Gaia, ou a Terra, é nítida, firme e estável, significando o oposto do Caos, embora tenha emergido dele. E é nela que os deuses, os homens e os bichos podem viver com segurança, iniciando-se, assim, a história das origens. No entanto, a origem do cosmos relatada pela mitologia[xv] não deve ser vista em um quadro de sucessão no tempo., tal como em Vernant:

esta gênese do mundo, cujo decurso narram as Musas, comporta o que vem antes e depois, mas não se estende por uma duração homogênea, por um tempo único. Ritmando este passado, não há uma ‘cronologia’, mas ‘genealogia’[xvi].

Quanto à experiência do que é espacial, a mitologia a representa, além do próprio mito de origem: Caos – instável, infinito, espaço em queda, e Gaia – estável, definida e fixa -, pela figura do casal Héstia, simbolizando o centro e Hermes o contrapondo com o movimento. Esses polos, mais dinâmicos que opostos, ultrapassam em muito a noção ordinária de espaço e movimento, e exprimem o que Vernant denomina de tensão que se observava na representação arcaica do espaço:

o espaço exige um centro, um ponto fixo, com valor privilegiado, a partir do qual se possam definir direções, todas diferentes qualitativamente; o espaço porém se apresenta ao mesmo tempo como lugar do movimento, o que implica uma possibilidade de transição e de passagem de qualquer ponto a um outro[xvii].

A união de centro e movimento aliada à circularidade temporal conduz à idéia de um só conceito - espaço/tempo. E tal como na mitologia, ele pode ser imaginado como uma dimensão na qual, a partir da leitura do presente, celebram-se os acontecimentos que transitam no passado e no futuro. A função criativa do mito reside, exatamente, no fato de que este pode ser interpretado à luz do quadro conceitual do presente e, embora a oralidade mítica tenha cedido espaço ao pólo da escrita, suas características de relato singular - autoria, forma e espaço/tempo - podem ser encontradas na transmissão do conhecimento na atualidade e, conseqüentemente, na configuração, também atual, da memória social. Sobre a persistência da oralidade primária nas sociedades modernas Lévy[xviii] argumenta que numa sociedade oral primária, quase todo edifício cultural está fundado sobre as lembranças dos indivíduos

e, assim, inteligência e memória se confundem. As tradições orais são estudadas na atualidade como forma de se entender os procedimentos pelos quais a memória individual utiliza para armazenar e processar informações. Curiosamente, a apreensão do conceito de oralidade tem fornecido indicadores para se pensar os processos pelos quais se formam os estoques de informação em espaços virtuais.

No ciberespaço a acumulação do conhecimento se dá no domínio coletivo no qual a informação é permanentemente construída e reconstruída. Mas, se o processamento contínuo de novas informações gera uma economia de espaço de armazenamento, ele causa em reverso, a sua reformatação. Essa reformatação, representada pela fusão, complementação e descarte de informações da memória que as está processando impede a recuperação dos formatos originais de ingresso. Daí dizer-se que as memórias informacionais geridas e gerenciadas em ambiente virtual não são mais bancos de dados, nem bases de dados mas, centros de conhecimento. Do mesmo modo, dizemos que só a informação é passível de ser transferida pois o conhecimento é processado no interior desses centros, cujo modelo é, sem dúvida, o da memória quer seja ela individual ou coletiva. A idéia de centro (caótico porque em permanente processo) ao invés de banco (ordenado pela idéia de acumulação) permite representar essa possibilidade de processar inscrições que, por estarem sempre em movimento, impedem a formação de depósitos arqueológicos de informações. Nesse *centro de cálculo*, conforme Latour[xix] não há lugar para a soma; apenas para o produto da interseção.

A web vista como espaço mítico da memória social cria um fértil terreno de pesquisas sobre o comportamento e as propriedades dos meios de produção do conhecimento, quer sejam eles de natureza história, artística ou técnica. Alguns estudos, que temos acompanhado de perto no Programa de Pós-Graduação em Memória Social, tem sido conduzidos pelo interesse de recortar os meios de produção de subjetividades na web sob os enfoques da história e da memória. Blogs e portais de depoimentos como o Museu da Pessoa oferecem essa oportunidade de registrar as memórias individuais, de transformar o privado em público, de autorizar a reformatação das memórias, e acima de tudo, de dividir a autoria. O coletivo parece ser atributo principal que faz da web um grande centro virtual da memória do mundo.

MEMÓRIA DIGITAL

A passagem acelerada do patrimônio cultural para o território do ciberespaço, com a criação dos museus virtuais, das bibliotecas digitais e dos documentos eletrônicos (de arquivo) fortalece a discussão sobre a qualidade, a quantidade e a diversidade das informações geradas por essas instituições. No mundo todo ocorre uma demanda crescente acompanhada de oferta de recursos financeiros para digitalizar os conteúdos culturais armazenados em museus, bibliotecas e arquivos e considerados de alta qualidade educacional e cultural em vista da avalanche de “lixo” jogada da web todos os dias[xx]. Entretanto, algumas questões merecem atenção nessa transformação da sociedade analógica para a sociedade digital.

A primeira questão diz respeito à salvaguarda da produção intelectual armazenada nas memórias documentárias. Essa produção é representada pela descrição singular dos registros textuais, imagéticos e sonoros o que vai configurar uma

diversidade de métodos de representação de conteúdos, caracterizando a “infodiversidade” se comparada à biodiversidade do ecossistema. A infodiversidade é a resposta evolucionária natural e apropriada para o ecossistema informacional diverso e, sobretudo, dinâmico. A heterogeneidade das informações produzidas pelos museus, bibliotecas e arquivos, embora com algumas coincidências, dizem respeito ao tipo de coleção, às políticas institucionais, aos temas das disciplinas, à modulação descritiva (generalidade e especificidade), à estrutura dos dados e aos valores de conteúdo da descrição. Considerando a memória da digitalização para os recursos bibliográficos, museológicos e arquivísticos, o contexto bibliográfico foi o primeiro a adotar um modelo de descrição legível por máquina (MARC Machine-Readable Cataloging Records) que se tornou o padrão de descrição entre as bibliotecas do mundo inteiro por conta da cooperação catalográfica, de vez que o livro e o periódico são de natureza multicópia. Em seguida, o conjunto dos fundamentos teórico-metodológicos da organização de arquivos nos apresentou (para o contexto digital) com a dinâmica da circulação do documento arquivístico. Não basta preservar apenas o documento eletrônico quando de sua criação, importa para a arquivologia o seu trâmite, seu percurso de vida. A gestão eletrônica de documentos (GED) se ocupa dessa dinâmica documental, registrando cada passo do percurso do documento e sua interação com o ambiente contextual. A característica dominante na gestão desse recurso digital é o acompanhamento e o registro dos dados modificadores do conteúdo a cada deslocamento. Essa estratégia é a que vai sustentar metodologicamente o campo da preservação digital. Os museus entram mais tarde na era digital e vão se beneficiar com a experiência das bibliotecas no que se refere à descrição de coleções, assim como dos arquivos no tocante ao acompanhamento da vida social de seus objetos.

A segunda questão, que nasce em decorrência da dispersão conceitual gerada pela diversidade de padrões de registro do patrimônio cultural, se situa na possibilidade de fazer os recursos patrimoniais digitais conversarem entre si, de modo a garantir ao pesquisador acesso a uma rede de informações culturais independentemente de sua natureza institucional, material e histórica. Ao ingressar no ciberespaço o documento se transforma em recurso informacional e passa a fazer parte do estoque informacional que constitui a memória virtual da web. Assim é que sua nomenclatura muda; de documento para recurso, no caso do acesso, e de documento para objeto informacional, no caso de sua representação digital. A solução de interoperabilidade[xxi] dos recursos informacionais digitalizados pode ser acompanhada pelo desenvolvimento da chamada websemântica[xxii], que tenta minimizar os efeitos da dispersão conceitual durante o processo de busca informacional entre campos com afinidade de pesquisa, a partir da construção de pontes conceituais representadas pela criação de taxonomias e ontologias conceituais[xxiii]. A análise de domínio é o primeiro passo para a modelização de ontologias e no caso do patrimônio cultural digital o projeto de sua construção vai exigir equipe interdisciplinar que estabeleça as categorias pelas quais o recurso possa ser encontrado. O modelo conceitual referencial do CIDOC-ICOM-UNESCO é um projeto em desenvolvimento que usa tecnologia de *ontologia de domínio orientada a objeto* para o intercâmbio de dados sobre patrimônio cultural. Arrola em sua estrutura hierárquica 81 classes (superclasses) interligadas a 132 propriedades.

A terceira questão se refere à leitura hipertextual dos recursos organizados em páginas, sites e portais na web. O hipertexto é fruto da era tecnológica nomeada de informática mediática por Levy (1993, p. 127) ou de imagética para Virilio (1994, p. 9) e sua constituição e seu uso podem ser discutidos sob várias perspectivas e por diversos

campos do conhecimento. O espaço casual construído pelo movimento infinito dos percursos de acesso à informação dificilmente é memorizado e, conseqüentemente, propicia a dispersão e a fragmentação do propósito inicial, gerando ansiedade no pesquisador. Essa ansiedade pode ser representada pela perda dos elos de raciocínio da busca, quer dizer a reprodutibilidade de todo o processo (fim do processo), como também pela descoberta de novos objetos de tanta ou maior importância circunstancial, configurando o suposto excesso de informação (processo sem fim). No caso da leitura linear de um texto, a finitude do processo pode ser consentida pelo “ponto final”, embora o leitor vá estabelecer outras redes de informação construídas com as referências do autor, além das suas pessoais. Mas o que confere o caráter de finito ou infinito não é a potencialidade de criar redes de informação, e sim a velocidade e a oportunidade de criá-las em tempo real. A idéia de percurso inclui os conceitos de espaço, tempo e movimento. Os espaços da leitura podem ser lineares quando são considerados somente os objetivos predefinidos de percurso, quer dizer o roteiro do texto que foi delineado pelo autor, caracterizando uma ordem com princípio, meio e fim. A leitura pode ser casual quando é dada ao leitor a opção de roteirizar seu percurso, independentemente da moldura proposta pelo autor, significando um movimento desordenado em relação à imagem (estrutura aparente) do texto. Nesse segundo caso os objetivos da leitura vão sendo construídos e (des)construídos a cada intervalo de percurso, gerando novos espaços entre o princípio e o fim. Com efeito, ler é um processo que considera duas propriedades principais no âmbito das estruturas conceituais do pensamento. A primeira é a capacidade preditiva do leitor que extrai do texto mais do que está nele expresso de modo lingüístico, graças às ações mentais efetuadas para a decodificação de mensagens (processo da semiose), bem como as estratégias de leitura adotadas. Quer dizer que o movimento rizomático das redes, das relações, das analogias está presente também no interior desse processo. A segunda propriedade é a tendência natural de reduzir o cenário para reter as informações principais, isto é operar cadeias de sínteses informativas que permitam selecionar e reter na memória aquela parcela do cenário que vai responder de imediato às questões motivadoras da leitura, uma vez que conhecer é um processo que reúne generalização e redução. Nesse sentido, podemos imaginar o movimento de ampliar/ reduzir como necessário ao domínio do desconhecido, tal como Lewis Carroll propôs à Alice. Na leitura linear, representada nestas reflexões pela leitura do texto convencional, o ator constrói e retoma espaços guiado pela estrutura finita do objeto. Uma das imagens que se pode ter da máxima linearidade é a do livro em forma de rolo (volumen) que ocupava as duas mãos do leitor, impedindo que este fizesse uso de anotações explicativas ou complementares ao texto. Jacob (2.000 p. 54-68), comenta que o livro em forma de rolo se prestava mais a uma leitura contínua e a um movimento linear (para frente e para trás), que a procura de passagens precisas. A leitura dos rolos exigia, por exemplo, índices em separado, recurso utilizado para guiar o leitor no percurso do texto. A aproximação da técnica do manuscrito à do hipertexto é, neste particular, a de rolagem remetendo aos índices, com a diferença da inserção no tempo. Se para os rolos as relações temáticas se processavam mediante a consulta em “tempo linear” aos índices ou catálogos, para o hipertexto, a consulta é realizada em “tempo real”. No que se refere aos instrumentos de retenção da informação, a rede de remissivas elaboradas pelo leitor no livro paginado, e representada pelas anotações nas margens do próprio texto, configuram uma prática adotada como auxílio à memória. Já no hipertexto, essa rede é construída pelo processo de reflexão do leitor, levando-o a percorrer o ciberespaço ao acaso. Sem um fio condutor, nem de ida e nem de volta, capaz de reproduzir objetos do saber, o leitor acaba por interromper o processo sem concluir o percurso inicial,

iniciando novo percurso, e assim, sucessivamente. O estado de ansiedade do pesquisador é, neste sentido, conferido pelo volume de informações que a web oferece de forma necessariamente desordenada, dada a sua característica de rede em permanente construção.[xxiv]

A quarta questão diretamente relacionada à condição hipertextual da leitura contempla a possibilidade de indexar e recuperar os recursos informacionais com auxílio de programas lógicos que substituem o trabalho humano de representação dos objetos informacionais mas que permitem a leitura dos objetos tanto por humanos como por softwares. A experiência da representação de documentos no âmbito da Ciência da Informação demonstrou que os metadados representam todas as informações importantes para a localização de um recurso informacional. Desde as anotações nas margens dos rolos de pergaminho remetendo o leitor aos índices e aos catálogos da biblioteca, passando pelas fichas catalográficas dos livros ainda em uso na atualidade, até aos complexos procedimentos da indexação automática de recursos na web, o princípio de representação continua inalterado em sua essência. Os dados sobre um recurso constituem os pontos de acesso pelos quais eles podem ser localizados individualmente e, ao mesmo tempo, servem de ponto de conexão (*links*) com conceitos similares semântica e estruturalmente relacionados. Autor, assunto, endereço, formato etc. Além destes dados sobre o objeto em si outros dados são permanentemente anexados ao objeto na medida em ele é usado. São dados referentes aos eventos, situações que o receptor impõe ao objeto no processo de uso. Os conjuntos informacionais representados pelos metadados formam os quatro grupos de complexidade informativa: conteúdo, permanência, referência, proveniência e contexto.

Os programas desenvolvidos para a descrição de recursos na web privilegiam hoje a possibilidade de leitura desses dados pela máquina e também pelas pessoas. É o caso da linguagem XML (Extensible Markup Language) em que são explicitados, além dos conteúdos dos documentos, a sua estrutura. Esta linguagem tem um alto poder de “conversação”, diferente, por exemplo, do formato .DOC (Microsoft Word).[xxv] Os metadados são hoje recursos indispensáveis para as instituições que digitalizam suas coleções, como também para as empresas de softwares que criam ferramentas de indexação automática de recursos na web.

A quinta questão se refere à *preservação das memórias que circulam na web*. A existência do patrimônio digital e sua permanência na memória virtual do mundo estarão intimamente ligadas às condições de preservação que forem proporcionadas por aqueles que se responsabilizarem pela inclusão e manutenção de um objeto na rede mundial. E é a partir das discussões sobre preservação que vamos analisar o patrimônio digital como um valor agregado informacional. No capítulo referente às dimensões tecnológicas da obra *Bibliotecas Digitais* Luis Fernando Sayão inicia a discussão sobre preservação digital com o subtítulo “A era do esquecimento”. *O dilema que se instala é que a tecnologia digital coloca a humanidade sob o risco de uma amnésia digital, que já está em curso, ao mesmo tempo em que abre oportunidades extraordinárias em todos os campos – da ciência à arte, do trabalho ao lazer*[xxvi]. Ao lado do excesso de informação que funciona como uma “desinformação”, nas palavras de Virilio[xxvii] a digitalização é ao mesmo tempo a salvação e a destruição dos patrimônios da humanidade.

O ciberespaço é uma dimensão da natureza da velocidade, em que não há garantia de acumulação da informação e, portanto, das memórias virtuais. Nele, os objetos se criam, circulam, são assimilados e se recriam tal qual o clássico modelo do *círculo da informação* aponta, com a diferença de que a percepção (humana) não acompanha o trajeto de seus movimentos em todas as intensidades. A circulação de objetos no ciberespaço é pertinente à sua natureza criativa, eruptiva como diria Henry-Pierre Jeudy^[xxviii] acerca das memórias do social. A acumulação e a garantia da existência dessas memórias já não faz parte do espaço simulado: ao mesmo tempo lógico, simbólico, instável e temporário.

Embora cientes dessa quase impossibilidade de preservação da informação em meio digital, os esforços da humanidade se dirigem para a transformação dos objetos no mundo atual em agregados de valor informacional, na tentativa de dotar a memória virtual do ciberespaço com capacidades próximas da tecnologia da escrita com seu sentido acumulador de informação, em oposição ao pólo da oralidade mítica, no qual a narrativa é o elo de transmissão de informação de geração em geração. Essa comparação quer demonstrar que se nada fizermos para preservar nossos patrimônios eles naturalmente desaparecerão ou se adaptarão a novos volumes de informação mais hegemônicos e, tal como o processo da transferência de informação mítica, a memória nem mais seletiva seria, configurar-se-ia apenas como uma massa processual atual, sem recursos de busca retrospectiva. Onde estariam os estoques de informação? Ou como construir esses estoques?

Seria suficiente apenas transformar textos analógicos em textos digitais? Imagens analógicas em imagens digitais? Sons analógicos em sons digitais? Para essa questão já temos a certeza de que os suportes digitais são muito mais frágeis do que o papel, o filme, o plástico entre outros. Mas, em contrapartida, a velocidade com a qual se pode renovar o objeto digitalizado com camadas de informação tem sido a forma de protegê-lo, assim como se protege um bem ao patrimonializá-lo. Digitalizar um objeto é dotá-lo de conjuntos de significado pois como diz Sayão *o que se espera da preservação digital é, em última análise, preservar o conteúdo intelectual de um objeto digital*^[xxix]. Preservar então significa reter significados de modo a que se possa recriar a forma original ou a função do objeto para assegurar sua autenticidade e acessibilidade.

As estratégias da preservação vão desde a criação de museus tecnológicos, passam por emuladores de equipamentos antigos, migração de equipamentos e *softwares* até, como salienta Sayão, a abordagens que constituem autêntica regressão tecnológica, ou seja migrar do digital para o convencional. Mas, preservar o objeto digital implica: preservação física; preservação lógica; preservação intelectual; preservação do aparato (metadados); e preservação do uso (monitoramento e instrumentalização da comunidade, do domínio)^[xxx].

ORDEM: PATRIMÔNIO COMO OBJETO INFORMACIONAL

O conceito de objeto informacional não difere da conceituação antropológica dos objetos materiais produzidos na sociedade. A diferença entre eles reside no fato de que no espaço virtual sua dinâmica de circulação implica a agregação de valores traduzida por informação descritiva de sua mobilidade naquele espaço. Essa informação descritiva ou metadado é o que vai constituir os agregados informacionais que deverão conferir valor patrimonial ao objeto. Ultrapassando a união de locais e ações, pode-se vislumbrar o patrimônio como um acontecimento. E, como tal, ele pode ser elevado a uma categoria mais abstrata que todo o conjunto de categorias já elaborado para

explicá-lo ou defini-lo. A informação patrimonial seria uma dessas camadas que encapsulam o objeto na sua trajetória. Como assinala José Reginaldo em texto sobre a antropologia dos objetos:

Na medida em que os objetos materiais circulam permanentemente na vida social, importa acompanhar descritiva e analiticamente o seu deslocamento e suas transformações (ou reclassificações) através dos diversos contextos sociais e simbólicos: sejam as trocas mercantis, sejam as trocas cerimoniais, sejam aqueles espaços institucionais e discursivos tais como as coleções, os museus e os chamados patrimônios culturais. Acompanhar o deslocamento dos objetos ao longo das fronteiras que delimitam esses contextos é em grande parte entender a própria dinâmica da vida social e cultural, seus conflitos, ambigüidades e paradoxos, assim como seus efeitos na subjetividade individual e coletiva. Os estudos antropológicos produzidos sobre objetos materiais, repercutindo esse quadro, têm oscilado seu foco de descrição e análise entre esses contextos sociais, cerimoniais, institucionais e discursivos.^[xxxii]

Para observar o ciclo de vida ou trajeto dos patrimônios digitais, a dimensão da simulação ou o polo da informática-midiática tem predominância sobre as outras porque o espaço da simulação abriga não só os patrimônios criados virtualmente, como também aqueles gerados pelas tecnologias intelectuais da oralidade e da escrita e posteriormente digitalizados. Assim, a condição de estar patrimônio na contemporaneidade é dada, de certo modo, pela tecnologia intelectual da simulação, quer dizer, pela atribuição constante de conteúdos informacionais ao núcleo do objeto simulado no ciberespaço.

O conceito em uso de patrimônio digital tangencia a idéia de patrimônio virtual, quer dizer, o patrimônio intangível ou imaterial circulando na *web*^[xxxiii], em contraposição ao conceito de patrimônio edificado, de “pedra e cal”. O patrimônio intangível, assim como qualquer categoria que toma o patrimônio como seu substantivo, é formado pela escolha, decisão ou determinação daquilo que, em detrimento de outras possibilidades, passará a representar para um grupo fragmentos de sua memória. A atribuição de valor patrimonial impede o desaparecimento do bem, protege o seu uso, e garante a sua propriedade. O atributo de valor patrimonial, mais extenso do que aquele representado pelo valor documental, transforma esse bem em *patrimônio*. Poder-se-ia então estabelecer uma seqüência de leitura para o bem patrimonial considerando as ordens: (*objeto* ➤ ((*documento* ➤ (((*patrimônio*).

Patrimônio pode ter esse sentido de sobre-valor que ultrapassa e envolve ao mesmo tempo os valores documentais e informacionais, trazendo os bens culturais amarrados com um novo feixe, o patrimonial. A essa amarra ou cobertura do “recheio cultural” pode-se adicionar outras como, por exemplo, a instalação de mostras e exposições com as imagens dos bens patrimoniais. E ainda, os comentários, as críticas produzidos por ocasião da veiculação do evento na mídia, e todas as subseqüentes informações geridas sobre aquele objeto. As sucessivas camadas de informação que envolvem o objeto durante o seu trajeto social podem ser indicadoras da possibilidade de existência do patrimônio e de sua condição de mobilidade.

A circulação social de um determinado bem, incluindo aí o cultural, se faz por uma operação cumulativa de mídias textuais – jornal e revistas; mídias sonoras – rádio; mídias televisivas – cinema e televisão; e mídias virtuais – Internet. E a cada transposição de uma mídia para outra, a imagem vai deixando de ser a ilustração do objeto concreto, e passa a ter existência própria. No lugar de um “bem durável” (patrimônio em seu sentido mais tradicional) encontramos um bem efêmero, uma imagem digital, reformada, transformada. A importância e o papel dessas mídias se encontra no fato de que elas passam a ‘mediatizar’ não só representações de bens concretos, mas também de bens criados especificamente para cada uma delas. A imagem virtual já pode ser criada independentemente do objeto concreto. Nesses casos, não há mais representação, há criação.

Se a compreensão que temos hoje do mundo se molda mais à criação do que à representação, o que seria patrimônio na contemporaneidade? Caberia pensar a inexistência de bens patrimoniais? Poderia um bem patrimonial deixar de sê-lo? A quem caberia a tarefa de atribuir valores patrimoniais aos objetos criados em uma sociedade globalizada e virtualizada? Haveria ainda lugar para a existência de patrimônio como herança cultural local? Como preservar o patrimônio no mundo virtual com as garantias de autoria, autenticidade e pertencimento?

Com a certeza de que não conseguiremos responder a todas essas questões, o que nos interessa nesta pesquisa é verificar a possibilidade de existência do patrimônio no mundo virtual, a partir do pressuposto que patrimônio é uma categoria, e que o meio digital favorece o entendimento do bem patrimonial como um objeto informacional em constante desenvolvimento, ao mesmo tempo circunstancial, único e virtual. Sugere-se um *continuum* na leitura dos conceitos: objeto – documento – patrimônio, para pensar o patrimônio como uma categoria circunstancial e, ao mesmo tempo, considerar patrimônio como um valor, especificamente como um agregado de valor simbólico informacional. Aldo Barreto^[xxxiii] indica que as estruturas de informação são armazenadas ou estocadas no que, denominamos de agregados de informação: unidades que produzem e armazenam o conhecimento produzido. Estas unidades elaboram os diferentes estoques de saber acumulado nas diferentes áreas do conhecimento humano. Agregados de informação e conhecimento podem ser pessoas, inscrições de informação (documentos), conjunto de documentos em diferentes formatos, acervos, metodologias, constructos teóricos ou de aplicação prática.

Por fim, para o estudo do comportamento do valor patrimonial em suas configurações contemporâneas considerar-se-á o cenário em que é produzido. Esse cenário pode ser a atualidade, quando um patrimônio eclode de espaços primitivos ou quando se estabelece em sociedades complexas, ambos na cartografia física territorial. Ou o patrimônio pode surgir na virtualidade, desterritorializado, quando sua criação se dá e se transforma continuamente em momentos compartilhados no ciberespaço. Em qualquer situação, nascido digital ou posteriormente digitalizado, o patrimônio não deve ser apreendido apenas como um objeto mas, como um valor agregado de informações sobre o objeto, seja esse objeto de natureza material ou imaterial.

[1] Baseado e texto de discussão na Mesa Redonda “Patrimônio digital: os desafios do cientista social” realizada no XXIX Encontro Anual da ANPOCS, 25 a 29 de outubro de 2005, Caxambu, MG. Proposta n. 210 Cadastro 603.

[2] Doutora em Comunicação e Cultura. Professora do Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade Federal do estado do Rio de Janeiro – UNIRIO.

NOTAS E REFERÊNCIAS

[i] Essa linha de pesquisa pensa a memória social no espaço da criação e portanto como construção processual. Ver <http://www.unirio.br/mestrdommsd/linhasdepesquisa>

[ii] GONÇALVES, J. Reginaldo Santos. O patrimônio como categoria de pensamento. In: ABREU, Regina; CHAGAS, Mário (Orgs.) **Memória e Patrimônio**. Ensaios contemporâneos. Rio de Janeiro: DP&A, 2003. p. 21-29.

[iii] FONSECA, Maria Cecília Londres. Para além da pedra e cal: por uma concepção ampla de patrimônio cultural. In: ABREU, Regina; CHAGAS, Mário (Orgs.) **Memória e Patrimônio**. Ensaios contemporâneos. Rio de Janeiro: DP&A, 2003. p. 57-76.

[iv] BERGSON, Henri. Introdução à metafísica. In: ____ **Cartas, conferências e outros escritos**. São Paulo: Abril Cultural, 1979. p. 11-39 (Os pensadores)

[v] BRIET, Suzanne. **Qu'est-ce la documentation?** Paris: Éditions Documentaires Industrielles et Techniques, 1951. Ver tb http://martinetl.free.fr/suzanne_briet.htm

[vi] PINHEIRO, Lena Vânia Ribeiro. **A ciência da informação entre sombra e luz: domínio epistemológico e campo interdisciplinar**. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura)- Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ, 1997. (Orientadora: Gilda Maria Braga)

[vii] CAPURRO, Rafael. **Epistemologia e Ciência da Informação**. In: Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação, V (ENANCIB), Belo Horizonte (Brasil) 10 de Novembro de 2003. Trad. de Ana Maria Rezende Cabral, Eduardo Wense Dias, Isis Paim, Ligia Maria Moreira Dumont, Marta Pinheiro Aun e Mônica Erichsen Nassif Borges. <http://www.eci.ufmg.br/enancib> . Acesso em 24/07/2005.

[viii] GRUNBERG, Gérald. **TIC e bibliotecas: o exemplo da Bpi do Centro Georges Pompidou**. In: Sociedade da Informação: novo paradigma para as bibliotecas. Rio de Janeiro: Goethe-Institut; Aliança Francesa; CRB-7, 19-20 de maio de 2005.

Segundo Grunberg o Centro George Pompidou, em Paris (França), é considerado modelo de organização informacional e inspirou a criação de similares em todo o mundo. Essa vem sendo a razão pela qual seus organizadores avaliam o decréscimo de público que visita a instituição nos dias atuais, pois ela divide com outros o serviço informacional que outrora era singular para a população.

[ix] Cf. DODEBEI, Vera. **O sentido e o significado de documento para a memória social**. Rio de Janeiro, 1977. (Tese de doutoramento, UFRJ) e CHAGAS, Mario de Souza. Em busca do documento perdido: a problemática da construção teórica na área da documentação. Cadernos de Ensaios, Rio de Janeiro, n.2, p.41-53, 1994

[x] LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento da era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

[xi] VERNANT, Jean-Pierre. **O universo, os deuses, os homens**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

[xii] VERNANT, J. Op. cit. p. 12

[xiii] Cf. DODEBEI, Vera. Espaços mítico e imagético da memória social. In: THIESEN, Icléia; GONDAR, Jô (Orgs.) **Memória e espaço**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2000.

[xiv] Ibid. p. 13

[xv] Cf. em VERNANT.op.cit. p.19 o nascimento de Chronus, filho de Gaia e Urano, que instaura o tempo na terra.

[xvi] VERNANT, Jean-Pierre. Aspectos míticos da memória e do tempo. In : _____. **Mito e pensamento entre os gregos**. São Paulo : Difusão Européia do Livro/EDUSP, 1973. p. 71-112.

[xvii] VERNANT, Jean-Pierre. A organização do espaço. In : _____. **Mito e pensamento entre os gregos**. São Paulo : Difusão Européia do Livro/EDUSP, 1973. p. 113 -206.

[xviii] Op. cit. p. 84

[xix] LATOUR, Bruno. Redes que a razão desconhece: laboratórios, bibliotecas, coleções. In: BARATIN, Marc, JACOB, Christian. (Coord.). **O poder das bibliotecas**: a memória dos livros no Ocidente. Rio de Janeiro, Editora UFRJ, 2000. p.21-44.

[xx] GILL, Tony. Building semantic bridges between museums, libraries and archives: the CIDOC Conceptual Reference Model. **First Monday**, v. 9, n. 5, Maio, 2004. Disponível em <http://firstmonday.org>. Acesso em 09/10/2005.

[xxi] Interoperabilidade é a habilidade que diferentes tipos de computadores, redes, sistemas operacionais e aplicativos têm de trabalhar efetivamente juntos, sem prévia comunicação, objetivando trocar informações de modo útil e significativo. Há três aspectos de interoperabilidade: semântica, estrutural sintática.

[xxii] BERNERS-LEE, Tim et. al. The semantic web. **Scientific American**, May, 2001. Disponível em: <http://www.sciam.com>. Acesso em 13/04/2004.

[xxiii] O Comitê Internacional de Documentação do ICOM (Conselho Internacional de Museus – UNESCO) está desenvolvendo uma ontologia que pretende atender à representação e à busca de informações sobre Patrimônio Cultural na web, além de pretender transformar essa metodologia em Norma Técnica ISO. Cf. CIDOC-CRM-SIG official website at <http://cidoc.ics.forth.gr>. Acesso em 10/10/2004.

[xxiv] DODEBEI, Vera. Ciberespaço e percurso no acesso à informação. In: Anais... **Congresso Brasileiro de Biblioteconomia e Ciência da Informação, XX**. Fortaleza, 2002.

[xxv] Cf. MARCONDES, Carlos Henrique. Metadados: descrição e recuperação de informações na web. In: MARCONDES, Carlos Henrique et. Al. (Orgs.) **Bibliotecas digitais: saberes e práticas**. Salvador, BA: EDUFBA; Brasília: IBICT, 2005.

[xxvi] SAYÃO, Luis Fernando. Preservação digital no contexto das bibliotecas digitais: uma breve introdução. In: MARCONDES, Carlos Henrique et. Al. (Orgs.) **Bibliotecas digitais: saberes e práticas**. Salvador, BA: EDUFBA; Brasília: IBICT, 2005. p. 115

[xxvii] VIRILIO, Paul. **Estratégia da decepção**. São Paulo: Estação Liberdade, 2000.

[xxviii] JEUDY, Henri-Pierre. **Memórias do social**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1990.

[xxix] SAYÃO, op. Cit. p. 121.

[xxx] Dois documentos são fundamentais na conceitualização do problema: o relatório **Preserving Digital Information** (TASK FORCE, 1996) e a norma **Open Archival Information System–OAIS** (CONSULTATIVE COMMITTEE, 2002)

[xxxi] GONÇALVES, José Reginaldo Santos. **Antropologia dos Objetos**: coleções, museus e patrimônios. Rio de Janeiro, Julho de 2005.

[xxxii] Este artigo usa as seguintes definições dos termos Internet e Web. Internet: rede informática mundial constituída de um conjunto de redes nacionais, regionais e privadas, ligadas pelo protocolo TCP-IP, que cooperam tendo por objetivo oferecer uma interface única a seus usuários. Sem ser um suporte eletrônico (não é físico), a Internet pode ser considerada como um suporte virtual já que ela permite o acesso ao conjunto de dados digitais ligados à rede. A palavra vem do inglês INTERconnected NETworks. Web: Sistema baseado no uso do hipertexto (links), que possibilita a pesquisa, o acesso e a visualização de informações na Internet. Também chamada, em francês, de teia de aranha mundial ou hiperteia. Definições do Ofício Canadense da Língua Francesa: <http://www.olf.gouv.qc.ca>

[xxxiii] BARRETO, Aldo de Albuquerque. **As aplicações da informação: estratégias de atuação**. Disponível em: abarreto-l@listas.alternex.com.br Recebida em 13/05/2004 às 10:28.

Barreto indica que as estruturas de informação são armazenadas ou estocadas no que, denominamos de agregados de informação: unidades que produzem e armazenam o conhecimento produzido. Estas unidades elaboram os diferentes estoques de saber acumulado nas diferentes áreas do conhecimento humano. Agregados de informação e conhecimento podem ser pessoas, inscrições de informação (documentos), conjunto de documentos em diferentes formatos, acervos, metodologias, constructos teóricos ou de aplicação prática.

Filename: Document1
Directory:
Template: C:\Documents and Settings\Renata\Dados de aplicativos\Microsoft\Templates\Normal.dotm
Title:
Subject:
Author: Renata
Keywords:
Comments:
Creation Date: 27/1/2008 21:51:00
Change Number: 1
Last Saved On:
Last Saved By:
Total Editing Time: 3 Minutes
Last Printed On: 27/1/2008 21:54:00
As of Last Complete Printing
Number of Pages: 14
Number of Words: 8.480 (approx.)
Number of Characters: 45.793 (approx.)